universidade anhembi morumbi
Laureate International Universities

Jogo

Elementos de mecânica

IMG: http://free-matrix-reality-screensaver.softonic.com.br/

Prof.: Gabriel GABIRU | gabriel.batista@anhembimorumbi.edu.br

universidade anhembi morumbi
Laureate International Universities

Jesse Schell

Elementos da mecânica de jogo

- Espaços
- Objetos, atributos, estados
- Ações
- Habilidades
- Regras
- Objetivo
- Desafios
- Procedimentos
- Recursos
- Resultados
- Jogador

Jesse Schell

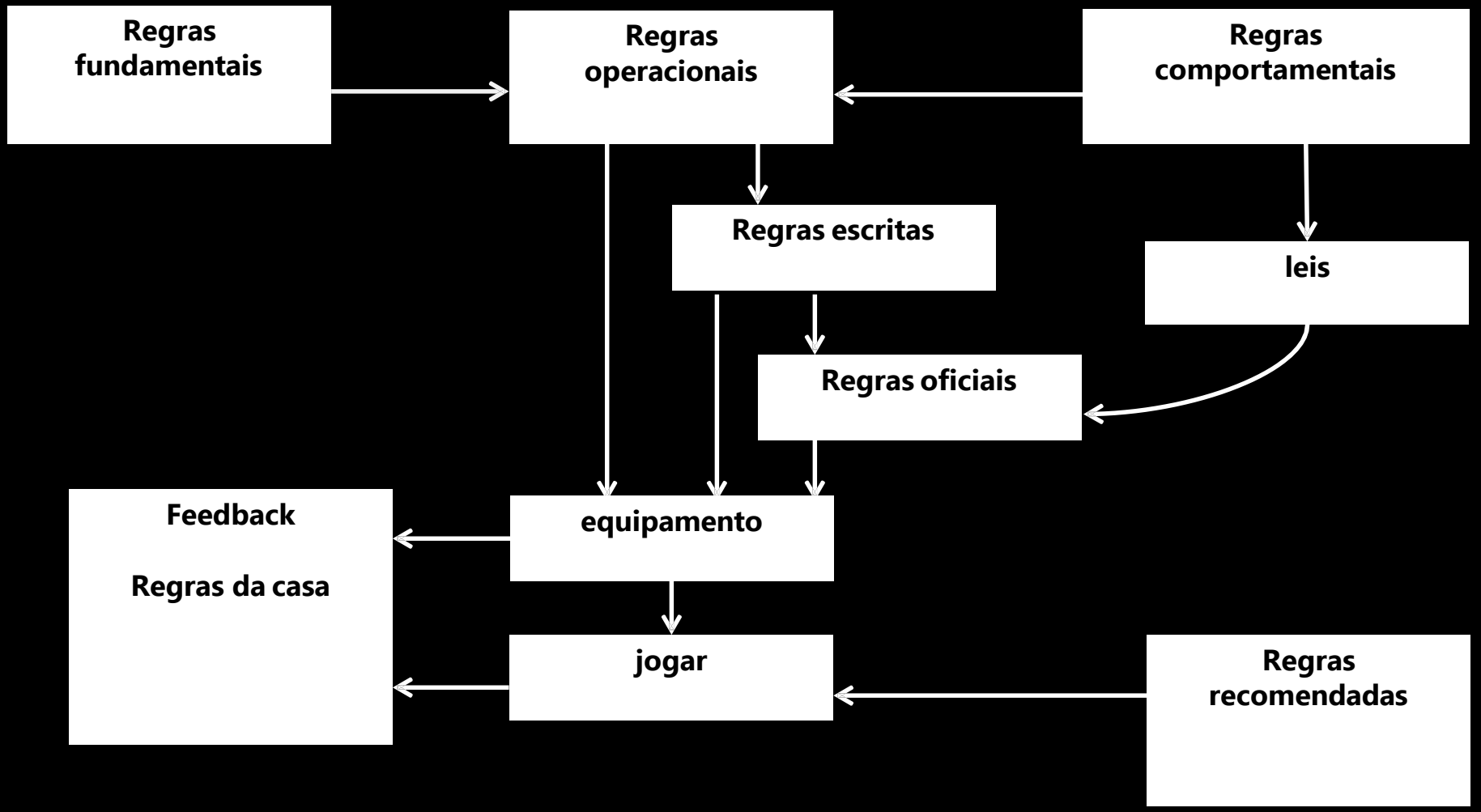
Elementos da mecânica de jogo

- Espaços
- Objetos, atributos, estados
- Ações
- Habilidades
- Regras
- Objetivo
- Desafios
- Procedimentos
- Recursos
- Resultados
- Jogador

Regras e limites (Como, o que, quando?)

- Regras são importantes para indicar ao jogador o que ele deve ou pode fazer em determinadas situações do jogo. Necessitam dos limites para serem precisas;
- Determinam também, quais as possibilidades de escolhas a serem realizadas, quais estratégias o jogador poderá adotar e permitem especificar cada ação para cada momento ou evento ocorrido no jogo;
- Estabelecem os momentos e tipos de interação do jogador com o jogo e/ou com outros jogadores.

Regras: diagrama de David Parlett



Objetivo (O que?)

- O objetivo refere-se a ação ou conjunto de ações que o jogador deve realizar para finalizar a partida ou fase do jogo.
- A partir do objetivo do jogo, pode-se determinar a ação central do jogo (ação principal e repetitiva do jogo);
- Alguns jogos podem apresentar mais de um objetivo;

Objetivo

- Concreto
- Realizável
- Recompensador

Desafios (Por quê?)

- Os desafios são realizados para cumprir-se um objetivo no jogo;
- Os desafios possibilitam ações a serem realizadas a partir de escolhas do jogador para obter-se uma respostas do jogo que levarão o jogador a cumprir seu objetivo.

Procedimentos (Como?)

- Ação pautada pela regra;
- Refere-se às maneiras disponíveis de agir do jogador para realizar os desafios e chegar ao objetivo do jogo;

Recursos (Com o que?)

- Ativos para chegar aos objetivos;
- Aquilo que permite com que o procedimento seja realizado;
- Quanto maior o controle do recurso, maior/melhor a possibilidade de procedimento.
- Devem ter utilidade e serem escassos;

Resultados (Quanto?)

- Resultados: podem ser variáveis, mensuráveis ou quantificáveis;
- Fazem com que o jogador fique atrelado ao jogo emocionalmente e estão condicionados aos desafios.

Jogador (Quem?)

- Jogador: para quem é o jogo?
- Ex: jogador x máquina, jogador x jogador, múltiplos jogadores individuais x máquina; time x 1 jogador; múltiplos jogadores individuais x 1 jogador; cooperação x máquina, time x time.